

# Schach

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **7 (1931)**

Heft 46

PDF erstellt am: **27.06.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

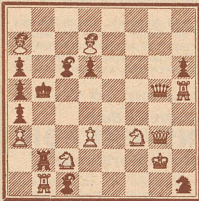
Die Elemente des Zweizügers.  
IV.

Nr. 269 ist eine einfache, aber gefällige Darstellung der schwarzen Selbstfesselung. Lösungszug ist 1. Lb3 mit der Drohung 2. Sc4#. Schwarz weicht sich zunächst durch Schlagen des unangenehmen Springers. Aber 1... DXS hat 2. Ta7, 1... TXS 2. c4 zur Folge. Bleibt also noch mit 1... TXc3 das Mattnetz zu zerstören, aber auch hier entsteht Selbstfesselung, die ein neues Matt mit 2. Sc6 gestattet.

Nr. 270 zeigt uns eine weiße Selbstfesselung. Wie räumt man den weißen König weg, der einzig die Mattsetzung verhindert? Doch wohl, indem man ihn über e5 nach d4 führt. Auf diesem Wege, nämlich auf e5 stellt er nicht weniger als vier Selbstfesselungen her (D, L, T und S). Er kann sich diesen Scherz leisten, denn auf alle Schlagfälle (T×S, T×L, L×L und D×D) schlägt der weiße König unter gleichzeitigem Abzugschach und Matt zurück; auf 1... Da7, b7, c7 aber antwortet Weiß mit 2. Df5, auf 1... Lf2 mit 2. Tf5, auf 1... Lh4 mit 2. T×L und auf 1... Se3 mit 2. S×g3#. Diese letzten vier Varianten stellen bereits das Thema der Entfesselung dar, das wir mit den heute vorgelegten Aufgaben näher beleuchten.

Problem Nr. 276

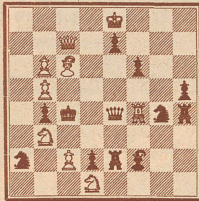
W. A. Shinkman  
Les Tours de Force



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 278

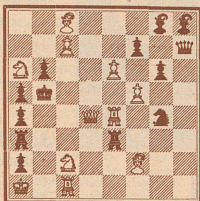
K. S. Howard, Maplewood  
Schwalbe 1931



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 277

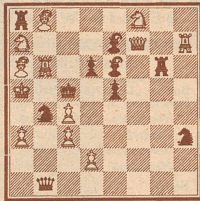
J. E. Funk  
Good Companion Folder 1920



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 279

Loschinsky, Pimenoff und Umnoff  
L'Echiquier 1929



Matt in 2 Zügen

# SCHACH

Redigiert von J. Niggli, Kasernenstraße 21c, Bern

lung dar, das wir mit den heute vorgelegten Aufgaben näher beleuchten.

Nr 271 zeigt eine moderne Darstellung der schwarzen Selbstfesselung auf einem Punkte (d5), die weiter keines Kommentars bedarf, wohl aber die eingehende Analyse der Löser verdient: 1. Ta4 droht Dc3#. 1... D×d5 (T×d5, Sfd5, Sed5, ed5) 2. Te4 (T×e6, f4, Lf6, Sc4).

Auch Nr. 272 ist eine künstlerisch fein durchgearbeitete Darstellung der schwarzen Selbstfesselung. 1. Lg2 (Zugzwang). 1... Ke6 2. Sg5; 1... Kc4 2. Sd2#. Diese beiden echoartigen Wendungen bilden den Hauptinhalt. 1... f5 wird mit 2. S×e5 und 1... L bel. mit 2. Sd4# beantwortet.

Auch für die Entfesselungen, die wir in den nachfolgenden Aufgaben illustrieren, kann man eine vierfache Unterteilung vornehmen. Die einfachere Form ist wohl die, daß eine eigene Figur aus der Fesselung befreit wird, von Weiß um sie für den Angriff, von Schwarz um sie für die Verteidigung freizumachen. Ein komplizierterer Ideengang offenbart sich, wenn Schwarz — natürlich gezwungenermaßen — eine weiße Figur entfesselt oder gar, wenn Weiß scheinbar sich selber schadet, indem er durch Entfesselung schwarze Verteidigungskräfte freimacht, um sie elegant zu erledigen, sobald sie sich zur Geltung bringen wollen.

Partie Nr. 111

Gespielt in San Remo 1930.

Weiß: Dr. Vidmar.

1. d2—d4
2. c2—c4
3. Sb1—c3
4. Dd1—c2
5. a2—a3
6. Dc2×c3
7. Dc3—c2<sup>1)</sup>
8. e2—c3
9. f2—f3
10. c4×d5
11. Lf1—c4
12. d4×e5
13. Lc1—d2
14. Ld2—b4<sup>2)</sup>
15. Ta1—d1
16. Lb4—d2<sup>3)</sup>
17. Dd2×f5

Schwarz: Dr. Aljechin.

18. Ld2—c1
19. Ke1—f2
20. Sg1—h3
21. Kf2—e1
22. Df5—d3<sup>4)</sup>
23. Lc1—c3
24. Dd3—d5<sup>1)</sup>
25. Ke1—f2
26. Td1×d5
27. Td5×d3
28. Th1—d1
29. Td1×d3
30. Td3—b3
31. Tb3×b7
32. Sh3—g5
33. Sg5×f7
34. Sf7—d6

- |            |                      |                         |                      |
|------------|----------------------|-------------------------|----------------------|
| 35. Tb7—b2 | a4—a3                | 47. h4—h5 <sup>5)</sup> | Tc6—c2               |
| 36. Tb2×c2 | a3—a2                | 48. Sh3—f4              | Tc2—d2               |
| 37. Tc2×a2 | Ta8×a2 <sup>6)</sup> | 49. Sf4—h3              | Kc5—d4               |
| 38. Kf2—g3 | Kg8—f8               | 50. Sh3—f4              | Kd4—c3               |
| 39. h2—h4  | Kf8—e7               | 51. Sf4—c6              | Td2—d5 <sup>1)</sup> |
| 40. Sd6—e4 | h7—h6                | 52. f3—f4               | Td5—f5               |
| 41. Sc4—f2 | Ke7—e6               | 53. Kg3—g4              | Tf5—f6               |
| 42. Sf2—d3 | Ke6—f5               | 54. f4—f5               | Tf6—f7               |
| 43. Sd3—f2 | Ta2—a4               | 55. g2—g3               | Ke3—e4               |
| 44. Sf2—d3 | Ta4—c4               | 56. Sc6—c5+             | Ke4—d4               |
| 45. Sd3—f2 | Tc4—c6               | 57. Sc5—b3+             | Kd4—c5               |
| 46. Sf2—h3 | Kf5—e5               | Aufgeben <sup>7)</sup>  |                      |

<sup>1)</sup> Weiß hat die Eröffnung nach bekannten Mustern, aber schlecht behandelt. Schwarz reißt bereits die Initiative an sich.

<sup>2)</sup> Weit berechnet.

<sup>3)</sup> Zeitverlust.

<sup>4)</sup> L×e5 D×e5 16. L×f7+ T×L 17. D×e5 Sd3+.

<sup>5)</sup> L×e5 S×c4.

<sup>6)</sup> Stärker war Tad8 und Schwarz beherrscht die einzige offene Linie.

<sup>7)</sup> Auf andere Züge gewinnt Sf5 den Läufer zurück. Jetzt kommt es zum Endspiel, in dem sich der Vorteil von Schwarz nahezu verflüchtigt.

<sup>8)</sup> Der Sieg ist schwer zu erzwingen.

<sup>9)</sup> Weiß will Tg6+ verhindern. Aber jeder Bauernzug ist bedenklich; je mehr die Bauern ziehen, um so mehr werden sie gefährdet.

<sup>10)</sup> Zunächst geht der f-Bauer verloren. Eine in allen Phasen trotz ihrer Länge höchst interessante Partie, in der sich die Stärke und Erfindungsgabe des Weltmeisters in schönstem Lichte zeigt. (Aus dem Turnierbuch.)

\*

Das erste italienische Großturnier San Remo 1930. Sammlung aller Turnierpartien, herausgegeben von F. Chalupetzky und L. Toth. Verlag A. Kramer, Salvatorplatz 3—4, Breslau V. Preis broschiert 1 Dollar.

Schon glaubte man, das prächtige Turnier von San Remo, an dem der Weltmeister Dr. Aljechin einen Rekordsieg mit 14 Punkten aus 15 Partien errang, müsse ohne Turnierbuch bleiben. Um so freudiger begrüßt man nun das Turnierbuch, das dem Unternehmungsgeist A. Kramers seine Existenz verdankt. Die Krisenzeit ließ das schmale Bändchen allerdings nicht einmal ganz auf 100 Seiten gedeihen. Dank der gedrängten Darstellung und den knappen Anmerkungen enthält es aber doch alle Partien, kurze Plaudereien von Kmoch, Dr. Seitz und Dr. Tartakower, eine Eröffnungsübersicht, sowie eine Tabelle über die Schachdaten des Weltmeisters. Wer es kauft, hat zudem das Recht zum Bezuge der schönen Bernstein-Monographie, die Dr. Tartakower im vergangenen Jahre unter dem Titel «Moderne Schachstrategie» herausgegeben hat, zum Vorzugspreise von 2 Mark.

**HANRO WÄSCHE**

Auch wollene Wäsche ist elegant

Aber dann muß es unbedingt Qualitätswäsche sein. Hanro-Wäsche - so warm anschniegender und fein, wird auch die verwöhntesten Damen entzücken. Sie ist so angenehm zu tragen und trägt nicht auf.

**HANDSCHIN & RONUS A.G.**